# JARDIN & DECORATION 3D

EXTERIEURE

# INDEX:

# Assistance technique

Si vous rencontrez des problèmes pour installer le logiciel, vous pouvez contacter le service assistance technique par :

**Courriel :**
à l'adresse suivante : http://www.anuman.fr
puis téléchargez l'application AnumanLive

**Téléphone :**
Au 0825 15 00 30 (0,15 Euro TTC/minute à partir d'un poste fixe en France métropolitaine uniquement)

Horaires d'ouverture : de 10 H 00 à 16 H 00 du lundi au vendredi

**Courrier :**
Anuman Interactive SA
Service consommateurs
66 rue Marceau
93100 MONTREUIL

**Service consommateurs**

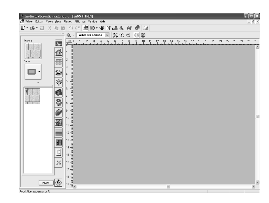
Si vous avez besoin de renseignements sur nos produits ou notre société ou bien si vous voulez nous transmettre vos opinions et remarques, contactez-nous par :

**Courriel :**
à l'adresse suivante : info@anuman.fr

**Courrier :**
Anuman Interactive SA
Service consommateurs
66 rue Marceau
93100 MONTREUIL

#  CHAPITRE 1 : Fenêtre de Plan

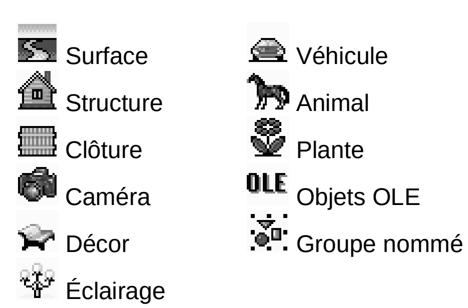
Il s’agit de la fenêtre principale d’affichage du document. Elle contient un plan de votre jardin qui peut être révisé et visualisé en mode jour ou nuit ou en fonction des différentes saisons de l’année.



En haut de cette fenêtre, vous trouverez la Barre d’outils Plan qui affiche votre dessin en taille réelle. Sous la *Barre d’outils Plan* et le long du côté gauche de la fenêtre se trouvent les Règles.Utilisez les *touches du clavier* ou *la souris* pour déplacer le curseur dans la zone de la fenêtre. La forme du curseur change selon l’opération en cours.

## A) Les différents types d'objet

Ci-dessous, vous trouverez une description des différents types d’objet que vous pouvez placer dans votre plan de jardin :



Surface — Véhicule
Structure — Animal
Clôture — Plante
Caméra — Objets OLE
Décor — Groupe nommé
Éclairage

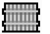
### ***Surface***

Cet objet représente une zone du plan de jardin en forme de bande, d'ellipse ou de rectangle. Plusieurs types de surfaces sont

disponibles (eau, gravier, pelouse, pierres, sable, etc.) avec différentes bordures et motifs intérieurs.
Des surfaces qui se chevauchent avec une bordure et un motif interne identiques fusionnent automatiquement. Cela permet de générer des figures complexes à partir de figures simples.

##  *Structure*

Cet objet représente une construction industrielle ou privée (immeuble, maison, garage, serre, cabane, etc.) ou une zone sportive. Toutes les structures sont de forme rectangulaire, mais peuvent être combinées avec des objets semblables pour constituer des figures plus complexes. Les dimensions par défaut des zones sportives correspondent aux normes communes, mais vous pouvez toujours faire pivoter tout objet de structure et changer sa longueur, sa largeur ou sa hauteur.

##  *Clôture*

Cet objet représente des clôtures de tout type (bois, béton, pierre, etc.). Vous pouvez placer la clôture en ligne, en cercle ou en rectangle et même ajuster la distance entre chaque élément.

##  *Décor*

Il s'agit d'un objet décoratif (table, chaises, barbecue, etc.) que vous pouvez ajouter à votre plan de jardin. Vous pouvez même changer la couleur de certains d'entre eux !

##  *Éclairage*

Vous pouvez ajouter un élément d'éclairage électrique pour visualiser votre plan en mode nuit. Vous pouvez changer sa puissance en Watts et sa hauteur pour modifier l'étendue de lumière produite.

###  *Véhicule*

Cet objet représente un type de véhicules (voiture, bicyclette, yacht, etc.). Pour la plupart d'entre eux, vous pouvez même choisir une couleur appropriée !

###  *Plante*

Il s’agit d’une plante sélectionnée dans la fenêtre d'Encyclopédie. Vous pouvez voir son apparence en fonction des mois en changeant le mois en cours dans le menu déroulant Mois affiché dans la Barre d'outils Plan.
Avant de placer une plante, vous pouvez établir le type de plantation (simple, contour ou zone) et choisir sa forme (ligne, bande, ellipse ou rectangle, par exemple). La densité de plantation peut également être ajustée. Vous pouvez voir le calendrier des soins de chaque plante dans la boîte de dialogue Calendrier des soins et consulter la liste de maladies de plantes possibles dans la boîte de dialogue Maladies des plantes. Vous pouvez voir la liste des types de plantes placés dans votre jardin (et un décompte approximatif de leur nombre) dans la fenêtre Entretien général. Vous pouvez également y vérifier quelles tâches sont requises pour chaque plante durant l'année.

### OLE *Objets OLE*

Ce sont les objets incorporés qui sont importés à partir d'autres applications (un tableur, par exemple). Vous pouvez placer et dimensionner un objet OLE dans n'importe quelle partie de votre plan de jardin. Cet objet peut s’afficher sous forme d’icône. Pour la plupart des objets OLE (excepté les objets bitmap), vous pouvez aussi choisir une fenêtre d'édition standard ou un arrière-plan transparent. Un objet OLE est importé d’une application via le Presse-papiers de Windows (procédant par Copier/Coller) ou d'un fichier (par la commande Insérer nouvel objet).



### *Caméra*

Il s’agit d’une caméra que vous intégrez à votre plan de jardin. Vous pouvez la déplacer ou la faire pivoter. Tous les changements s’affichent dans la fenêtre de vue 3D.



### *Animal*

Cet objet représente un animal dans votre plan.

### *Groupe nommé*

Cet objet vous permet de regrouper n’importe quels objets de votre plan (surfaces, décors, etc.), en y associant un nom.

### *Arrière-plan*

Il s’agit de l’arrière-plan de votre jardin. Vous pouvez en modifier la couleur et le modèle.

## B) Placer un objet dans le plan de jardin

1. Pour placer une Plante, cliquez sur le bouton dans la Barre d’outils Plan ou choisissez l’option Placer dans le menu Plantes.

   Pour placer une Surface, cliquez sur le bouton dans la Barre d’outils Plan ou choisissez l’option Surface dans le menu Placer.

   Pour placer une Structure, cliquez sur le bouton dans la Barre d’outils Plan ou choisissez l’option Structure dans le menu Placer.

   Pour placer une Clôture, cliquez sur le bouton dans la Barre d’outils Plan ou choisissez l’option Clôture dans le menu Placer.

Pour placer un Décor, cliquez sur le bouton dans la Barre d'outils Plan ou choisissez l'option Décor dans le menu Placer.

Pour placer un Éclairage, cliquez sur le bouton dans la Barre d'outils Plan ou choisissez l'option Éclairage dans le menu Placer.

Pour placer un Véhicule, cliquez sur le bouton dans la Barre d'outils Plan ou choisissez l'option Véhicule dans le menu Placer.

Pour placer un Animal, cliquez sur le bouton dans la Barre d'outils Plan ou choisissez l'option Animal dans le menu Placer.

Pour placer une Caméra, cliquez sur le bouton dans la Barre d'outils Plan ou choisissez l'option Caméra dans le menu Placer.

Pour placer un Groupe nommé, cliquez sur le bouton dans la Barre d'outils Plan ou choisissez l'option Groupe nommé dans le menu Placer.

2. Choisissez les propriétés de votre objet dans la boîte de dialogue afférente.
3. Cliquez sur le bouton OK.

## C) Changer l'emplacement d'un objet ou d'un groupe d'objets

➔ **Pour déplacer un objet**

En maintenant le bouton gauche de la souris appuyé, glissez un objet à l'endroit voulu.

➔ **Pour déplacer un groupe d'objets**

1. Sélectionnez les objets que vous désirez déplacer.

2. En maintenant le bouton gauche de la souris appuyé, glissez n'importe quel objet dans le groupe à la position désirée.
3. Le curseur apparaîtra d'abord comme ceci avant de devenir .

## D) Changer la taille d'un objet ou d'un groupe d'objets

➔ **Pour changer la taille d'un objet ou d'un groupe d'objets**

1. Sélectionnez l'objet ou le groupe d'objets que vous voulez modifier, puis choisissez le mode de changement de la taille.

**Remarque**

Il est impossible de changer la taille de certains objets. Pour ces objets, le *mode de changement de la taille* n'est pas disponible. En revanche, vous pourrez utiliser le mode de rotation de l'objet.

2. Utilisez cette icône pour modifier la taille externe.
3. Utilisez cette icône pour modifier la taille interne d'un objet ou d'un groupe d'objets.

**Remarque**

Il est impossible de changer la taille externe ou interne de certains objets ou groupes d'objets. Les *icônes* pour *changer la taille externe* et *interne* n'apparaissent pas sur ces objets ou groupes d'objets.

Quand la taille du groupe change, tous les objets dont la taille n'est pas modifiable changeront de position par rapport aux autres mais conserveront les mêmes dimensions.

Chaque objet possède une limite de taille. Une fois cette limite atteinte, vous ne pouvez plus modifier la taille.
Quand vous réduisez la taille d'un groupe d'objets, il peut se produire un renversement (retournement de l'image) des plus petits objets lorsque l'icône de changement de taille utilisée jouxte les plus petits objets. Pour empêcher cela, sélectionnez d'abord les icônes proches des grands objets.

## E) Changer l'orientation d'un objet ou d'un groupe d'objets

➔ **Pour changer l'orientation d'un objet ou d'un groupe d'objets**

1. Sélectionnez un objet ou un groupe d'objets et choisissez le mode de changement de la taille.

**Remarque**

Il est impossible de changer la taille de certains objets. Pour ces objets, le *mode de changement de la taille* n'est pas disponible. En revanche, vous pourrez utiliser le mode de rotation de l'objet.

2. Choisissez le mode de rotation de l'objet en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur un objet (individuel ou appartenant à un groupe).

**Remarque**

Il est impossible de faire pivoter certains objets. Pour ces objets, le *mode de rotation* n'est pas disponible. Dans ce cas, après l'étape 2, sélectionnez le *mode de changement de la taille*.

3. Changez le centre de rotation d'un objet ou d'un groupe d'objets en faisant glisser l'icône de changement du centre de rotation. Le curseur apparaîtra comme ceci .
4. Faites pivoter un objet en faisant glisser l'icône de rotation. Le curseur apparaîtra comme ceci .

**Remarque**

Lors de la rotation d'un groupe d'objet, tous les objets qui ne peuvent pas tourner changeront de position par rapport aux autres, mais conserveront leur orientation.

## F) Changer la courbure d'un objet

➔ **Pour changer la courbure d'un objet**

1. Sélectionnez un objet et choisissez le mode de changement de la courbure.

**Remarque**

Il est impossible de changer la courbure de certains objets. Pour ces objets, le *mode du changement de courbure* n'est pas disponible. Dans ce cas, après la sélection vous pouvez accéder immédiatement au mode de changement d'un objet ou au mode de rotation d'un objet.
Si un objet peut changer de taille et de courbure, le *mode de changement de courbure* apparaît en même temps que le *mode de changement de taille*.

2. Utilisez cette icône pour changer la courbure.

## G) Remplacer une plante

➔ **Pour remplacer une plante**

Utilisez le bouton droit de la souris pour cliquer sur la plante. Ensuite, cliquez sur Remplacer dans le menu contextuel.

## H) Sélection d'un objet ou d'un groupe d'objets

➔ **Pour sélectionner un objet isolé**

Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris.

➔ **Pour sélectionner un groupe d'objets**

Maintenez la touche *Maj.* enfoncée en cliquant sur tous les objets désirés.
Placez le curseur sur une partie vide du jardin et dessinez une zone en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Quand le bouton est relâché, tous les objets à l'intérieur de la zone seront sélectionnés.

Les objets sélectionnés seront indiqués par un ombrage rouge.

**Remarque**

Toute sélection existante est annulée dès qu'une nouvelle sélection est effectuée. Pour annuler une sélection, utilisez la commande de Désélection.

## I) Copier un objet ou un groupe d'objets

➔ **Pour faire une copie d'un objet ou d'un groupe d'objets**

1. Sélectionnez un objet ou un groupe d'objets. Voir Sélection d'un objet ou d'un groupe d'objets.
2. En maintenant la *touche Ctrl* enfoncée, cliquez et glissez une copie de l'objet à l'écart.
3. Sélectionnez la commande Copier dans le menu Édition pour copier les objets sélectionnés dans le Presse-papiers. Ensuite, choisissez la commande Coller pour coller le contenu du Presse-papiers dans votre plan de jardin. Les nouveaux objets seront collés au-dessus des objets source et deviendront sélectionnés.

**Remarque**

Pour annuler l'opération de copie, cliquez sur le bouton dans la Barre d'outils principale.

# J) Visualiser et changer les propriétés d’un objet

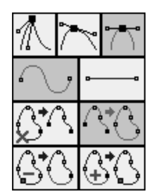
➔ **Pour changer et visualiser les propriétés d’un objet**

Cliquez sur un objet à l’aide du bouton droit de la souris, puis choisissez Propriétés dans le menu d’objet ou double-cliquez sur un objet avec le bouton gauche de la souris.

# K) Menu contextuel de courbure

Vous pouvez courber un objet de surface commune. Cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris et sélectionnez l’option À courber.En mode Courbure, vous avez accès aux commandes supplémentaires du menu contextuel. Il suffit de cliquer sur la courbure avec le bouton droit de la souris :

| Commande | Action |
|---|---|
| **Courbe standard** | Si vous avez une courbure de polygone, vous pouvez la changer en courbe standard grâce à cette option. |
| **Polygone** | Si vous avez une courbe standard, vous pouvez la changer en polygone grâce à cette option. |
| **Courbure de ligne** | Si vous avez une courbure avec une zone intérieure remplie, vous pouvez la convertir en courbure de ligne grâce à cette option. |
| **Faire une zone intérieure** | Si la courbure fermée n'a pas de zone intérieure, vous pouvez l'ajouter grâce à cette option. |



### ➔ Commandes du menu contextuel de courbure

Ce menu apparaît quand vous placez le curseur sur le sommet de la courbure. Les options contenues dans ce menu varient selon le mode dans lequel vous travaillez. Les options choisies ou non accessibles sont grisées.

| Icône | Commande | Action |
|---|---|---|
| | **Saillie** | Vous permet de changer la courbure des deux côtés du sommet indépendamment. Le lissage de la courbure au point du sommet n'est pas conservé |
| | **Lissage** | Vous permet de changer en partie la courbure des deux côtés du sommet indépendamment en préservant le lissage de la courbure au point du sommet |
| | **Symétrique** | Vous permet de changer la courbure des deux cotés du sommet de manière symétrique. |
| | **Ligne** | Rend polygonal le segment de courbure. Les outils de courbure ne sont pas accessibles. |
| | **Ouvrir la courbe** | Intercepte la courbure en effaçant un segment donné. |
| | **Fermer la courbe** | Devient accessible quand vous marquez une des deux extrémités. Sélectionnez cet outil pour fermer la courbure |
| | **Effacer un sommet** | Efface le sommet indiqué. |
| | **Insérer un sommet** | Insère un sommet supplémentaire au milieu du segment de courbure indiqué. |

## ➔ Formes de courbure

| Icône | Mode | Action |
|---|---|---|
| | **Ligne** | Ce mode vous permet de placer une surface de ligne sur le plan du jardin. Vous pouvez la déplacer, la faire tourner, changer sa taille ou la courber. |
| | **Bande** | Ce mode vous permet de placer une surface de bande sur le plan du jardin. Vous pouvez la déplacer, la faire tourner, changer sa taille ou la courber. |
| | **Ellipse** | Ce mode vous permet de placer une surface de type ellipse fermée sur le plan du jardin. Vous pouvez la déplacer, la faire tourner, changer sa taille ou la courber. |
| | **Ellipse pleine** | Ce mode vous permet de placer une surface d'ellipse sur le plan du jardin. Vous pouvez la déplacer, la faire tourner, changer sa taille ou la courber. |
| | **Rectangle** | Ce mode vous permet de placer une surface de type rectangle fer mé sur le plan du jardin. Vous pouvez la déplacer, la faire tourner, changer sa taille ou la courber. |
| | **Rectangle plein** | Ce mode vous permet de placer une surface de rectangle sur le plan du jardin. Vous pouvez la déplacer, la faire tourner, changer sa taille ou la courber. |
| | **Polygone** | Ce mode vous permet de placer une surface de polygone sur le plan du jardin. Vous pouvez la déplacer, la faire tourner, changer sa taille ou la courber. Vous pouvez la fermer ou la garder ouverte. |
| | **Polygone plein** | Ce mode vous permet de dessiner une surface polygonale sur le plan du jardin. Vous pouvez dessiner les contours de l'objet. Il se remplira une fois fermé. Autrement, vous aurez un objet de surface polygonal ouvert. Vous pouvez le déplacer, le faire tourner, changer sa taille ou le courber. |
| | **Courbure lisse** | Ce mode vous permet de dessiner une surface fermée lisse sur le plan du jardin. Vous pouvez la déplacer, la faire tourner, changer sa taille ou la courber. Vous pouvez la fermer ou la garder ouverte. |
| | **Masque** | Ce mode vous offre la possibilité de créer un objet courbé reprenant la forme du masque sélectionné. |

#  CHAPITRE 2 : Fenêtre d'Encyclopédie

Cette fenêtre contient les informations relatives aux espèces de plantes.
Vous pouvez y trouver des informations concernant chaque plante, choisir des plantes selon certains critères, vérifier les maladies susceptibles d'attaquer chaque plante et consulter le mode de soin de chaque plante.

## A) Pour la plante sélectionnée

| | |
|---|---|
| | Pour visualiser le calendrier des soins, utilisez la commande Calendrier des soins. |
| | Pour voir l'origine des plantes, utilisez la commande Carte. |
| | Pour ajouter ou modifier des notes sur cette plante, utilisez la commande Notes. |
| | Pour voir un collage des images de plantes, utilisez la commande Collage d'images de plantes. |
| | Pour voir la liste des maladies potentielles des plantes, utilisez la commande Maladies. |
| | Pour voir les champs personnalisés, utilisez la commande Utilisateur. |
| Placer | Pour placer la plante sélectionnée dans votre plan de jardin, utilisez le bouton *Placer*. |

Vous pouvez imprimer une image de la *fenêtre d'Encyclopédie* en utilisant la commande Imprimer.
Vous pouvez utiliser le filtre de plantes pour réduire la sélection des plantes selon un critère donné.

## B) Filtre de plantes

Cette fenêtre vous permet de filtrer les plantes en fonction de certains critères pour réduire la liste de plantes de l'Encyclopédie.
Toutes les icônes et les échelles dans cette fenêtre représentent des critères de sélection de plantes. Chaque groupe d'icônes et chaque barre correspondent à un critère unique (arrosage de la plante, durée de vie de la plante, etc.).
Cliquez sur une icône ou déplacez les curseurs des barres pour commencer à filtrer. Si certaines icônes disparaissent, cela résulte du fait qu'aucune plante ne peut être sélectionnée avec les critères actuels, (ainsi, le fait de sélectionner l’arrosage minimal fera disparaître le bouton des plantes grimpantes, car aucune plante grimpante n’accepte l'arrosage minimal).
Si vous choisissez plus d'une icône dans un même groupe, alors toutes les plantes satisfaisant ces critères seront sélectionnées. Par exemple, si vous choisissez un éclairage moyen et maximal, vous exclurez toutes les plantes qui fleurissent sous un éclairage réduit (c'est-à-dire à l'ombre).
Autre exemple : si vous choisissez jaune et rouge dans la liste des couleurs, alors toutes les plantes avec des fleurs jaunes ou rouges seront choisies.
Si vous utilisez des icônes et des barres de défilement de groupes différents, seules les plantes qui satisfont à tous les critères choisis seront sélectionnées. Par exemple, si vous déplacez le curseur de la barre de hauteur des plantes sur la position 1-3 m, que vous cliquez sur AOÛT dans le diagramme des saisons, puis sur le bouton de plante odoriférante, alors seules les plantes de 1 à 3 mètres de hauteur qui fleurissent en août et qui sont parfumées seront choisies !
Pour changer les critères des barres de défilement, déplacez leur curseur sur la position désirée. Pour changer les critères des groupes de boutons, cliquez sur une icône ou appuyez sur la barre d'espace lorsque l’encadré de mise au point l’entoure. Les icônes choisies sont indiquées par une marque rouge ; les boutons choisis apparaissent en position "appuyée". Pour supprimer la sélection d'un bouton ou d'une icône, cliquez dessus à nouveau.

## C) Changer l’espèce de plante sélectionnée

L’espèce de plante sélectionnée est la dernière espèce sélectionnée dans une des fenêtres du document. Toutes les opérations relatives aux plantes obtenues à partir du menu Plante ou des boutons relatifs aux plantes , , de la Barre d’outils principale concernent cette espèce.

Pour changer l’espèce de plante sélectionnée, vous pouvez sélectionner une plante dans la fenêtre de Plan ou sélectionner un nom de plante dans la fenêtre d’Encyclopédie ou la fenêtre de Soins.

Chaque fenêtre peut conserver sa propre sélection de plante active.

Vous pouvez également synchroniser des fenêtres différentes pour que toutes affichent les informations sur la dernière plante sélectionnée n’importe où dans le programme grâce à l’option Synchroniser par plante. Par exemple, le fait d’activer une fenêtre de plan et d’encyclopédie vous permet de choisir différentes plantes dans votre plan de jardin et de voir l’information correspondante dans l’encyclopédie.

Pour désactiver ce mode de synchronisation, sélectionnez l’option Synchroniser par plante.

## D) Visualiser le calendrier des soins pour l’espèce de plante sélectionnée

1. Ouvrez la page de Soins de la plante via l’option Calendrier des soins du menu Plante.
2. Vous verrez s’afficher le *Calendrier des soins* pour l’espèce de plante sélectionnée.
3. Cliquez sur le *bouton Fermer*.

## E) Afficher les maladies pour l’espèce de plante sélectionnée

1. Ouvrez la page Maladies des plantes via l’option Maladies des plantes du menu Plante.

2. Vous verrez les maladies potentielles pour la plante sélectionnée.
3. Cliquez sur le *bouton Fermer*.

## F) Consulter et rédiger des notes pour l'espèce de plante sélectionnée

1. Ouvrez la page de notes de l'encyclopédie via l'option Notes du menu Plante.
2. Consulter et rédigez des notes pour la plante.
3. Cliquez sur *le bouton Fermer*.

# *Fenêtre de Soins*

Cette fenêtre contient une liste des espèces de plantes placées dans votre jardin, triée par ordre alphabétique. La colonne la plus à gauche contient le nombre total de plantes de chaque espèce, avec une icône du type de plante (arbre, fleur, plante grimpante, plante d'eau etc.). Un groupe de colonnes du côté droit de la fenêtre contient des icônes (quatre maximum) de soins de plante pour chaque mois, montrant quelles tâches doivent être effectuées sur chaque plante pour chaque mois correspondant.

➔ **Défilement des mois**

Sur la rangée supérieure de la fenêtre, vous verrez deux boutons représentant des flèches. Servez-vous-en pour faire défiler les colonnes de mois affichées dans la fenêtre.

➔ **Colonne du nombre de plantes**

Contient le nombre total de plantes de chaque espèce présente dans votre plan de jardin.

➔ **Colonne des noms de plantes**

Le type de nom affiché (nom latin ou commun) est déterminé par l'option sélectionnée dans la fenêtre d'Encyclopédie..
Cliquez deux fois sur le nom pour voir les informations concernant la plante dans la fenêtre d'Encyclopédie.

**Remarque**

Si vous avez activé un filtre dans cette fenêtre, vous verrez les détails concernant les plantes sélectionnées, mais cela n’apparaîtra pas dans la liste des plantes dans cette fenêtre.

### ➔ Colonne de mois

Contient les icônes de soins pour chaque mois.
Cliquez sur une icône pour voir un bref compte-rendu des soins dans la boîte de dialogue Jardinage.

**Remarque**

Vous pouvez imprimer un calendrier de soins pour le mois sélectionné en utilisant l’option Imprimer du menu Fichier ou en cliquant sur le bouton dans la Barre d’outils principale. Utilisez l’option *Fichier|Aperçu avant impression* pour avoir une idée du résultat. Pour imprimer la liste des derniers mois de l'année (décembre, par exemple), vous devrez redimensionner votre fenêtre pour n’afficher qu’un seul mois avant de défiler jusqu'au mois requis et d’imprimer.



## *Plantes taillées*

Ce mode vous permet de créer une clôture utilisant des plantes taillées.

## Étapes 1 et 2

Ces étapes vous permettent de choisir un modèle 3D ou un profil pour la taille. Vous pouvez également définir la hauteur, la largeur et la longueur pour les modèles 3D.

#### ➔ Liste de formes

Recense les formes existantes.

#### ➔ Recherche

Vous pouvez trouver une forme dans la liste en entrant les premières lettres de la forme.

➔ **Aperçu 3D**

Affiche un aperçu en 3D.

➔ **Tailles**

Contient une liste des tailles que vous pouvez modifier. Vous pouvez choisir la hauteur, la largeur et la longueur des modèles 3D.

➔ **Échelle**

Permet de modifier l’échelle du dessin.

## Étapes 3 et 4

Ces étapes vous permettent de créer votre propre profil, que vous pouvez utiliser comme forme pour la taille. Vous pouvez créer deux types de profils : déplacer et pivoter.

➔ **Dessin de profil**

Permet de dessiner un profil personnalisé.

➔ **Échelle**

Permet de modifier l’échelle du dessin.

➔ **Grille**

Affiche un quadrillage pour faciliter le dessin.

➔ **Miroir**

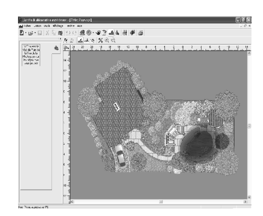
Le mode miroir vous permet de créer une forme symétrique.

➔ **Effacer**

Efface tous les dessins.

# CHAPITRE 3 : Fenêtre du Paysage

Jardin & décoration extérieure vous permet de définir le relief de votre jardin et en offre un aperçu 3D. Quand vous visualisez le paysage, une fenêtre de ce type apparaîtra :



Vous remarquerez que votre plan devient en noir et blanc. N'importe quel relief qui a été déjà ajouté est représenté par des lignes de contour. Dans cette vue, il est impossible de déplacer des objets dans le plan. Pour ce faire, vous devez revenir en mode plan. Vous noterez qu'une barre d'outils supplémentaire apparaît. Il s'agit de la barre d'outils Paysage. Ses fonctions sont détaillées ci-dessous.

Des outils de sélection vous permettent de choisir une zone à laquelle vous souhaitez **ajouter un relief**. Les seules zones qui peuvent être choisies sont des surfaces et des structures. Par exemple, si votre zone de pelouse principale se trouve sur une pente, choisissez la partie de pelouse à laquelle vous souhaitez appliquer la pente. Il vous suffit de **cliquer sur la zone avec le bouton gauche de la souris**. Pour **sélectionner plusieurs objets**, **maintenez la touche Maj**. **enfoncée** tout en effectuant votre choix. Les surfaces ou structures sélectionnées se distinguent au fait qu'elles sont ombrées en rouge. Vous pouvez alors ajouter du relief à cette section en utilisant les deux boîtes de dialogue de propriété de zone présentées ci-dessous. Tous les éléments jouxtant ou appartenant à la surface/structure sélectionnée seront également affectés.

## A) Zone

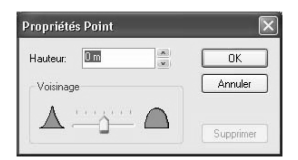
Il s'agit d'une surface ou d'une structure sur le plan de jardin utilisée pour créer un relief. Vous pouvez modifier une surface ou une structure dans la fenêtre de Plan uniquement. Vous pouvez ensuite l'utiliser pour définir une zone dans la fenêtre de Paysage. Vous pouvez aussi supprimer une surface ou une structure après avoir défini le relief. Cela n'aura pas d'incidence sur le paysage créé.

## B) Point

Il s'agit d'un point avec une hauteur définie utilisé pour créer un relief sur votre plan. Servez-vous-en pour créer de petites collines.

## C) Commande de point

Sélectionnez cette option pour placer des points à hauteur définie dans votre jardin (point le plus élevé de votre jardin, par exemple). Cliquez sur l'endroit du plan où vous voulez placer le point. Vous verrez la boîte de dialogue ci-dessous :

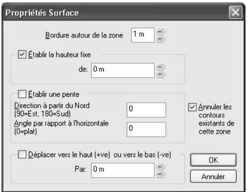



L'option Hauteur affiche la taille actuelle du point que vous avez choisi. Vous pouvez modifier cette valeur en saisissant la hauteur voulue. La barre de défilement Voisinage détermine comment vous voulez que les abords réagissent au changement de hauteur que vous avez opéré. Les images qui s'affichent à chaque extrémité montrent les différentes formes que vous pouvez choisir. Plus vous déplacerez le curseur à droite, plus les abords seront arrondis. Plus vous le déplacerez à gauche, puis les abords seront saillants.

## D) Commande de zone

Il s’agit de la première des options qui vous permettent de modifier le relief d'une zone de surface/structure que vous avez choisie. Vous verrez s’afficher la boîte de dialogue suivante :

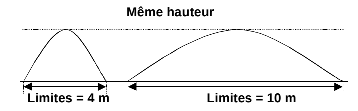
Vous ne pouvez exécuter qu’une action à la fois dans cette boîte de dialogue. Vous devez cocher la case de l'élément que vous




voulez ajuster. Par exemple, si vous voulez déplacer un objet vers le haut, vous devez d’abord cocher la case Déplacer vers le haut/Déplacer vers le bas, comme ci-dessus. Il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris, puis d’indiquer la valeur de votre choix dans la case. Le chiffre de limites s'applique à tous les paramètres que vous définissez dans cette boîte de dialogue.

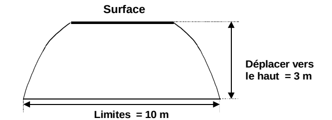
### ➔ Limites

Par défaut, cette option est définie sur 1 m. Ce chiffre détermine l’étendue de la pente ou de la colline et la distance à laquelle la hauteur sera appliquée (plus la valeur est grande, moins la pente est marquée).




### ➔ Déplacer vers le haut/Déplacer vers le bas

La valeur définie pour cette option déplacera une surface ou une structure vers le haut ou vers le bas en fonction du chiffre indiqué. La forme de la pente autour de la surface ou de la structure dépend d’autres valeurs, notamment celle de l’option Limites.




➔ **Pente**

Cette option est décrite un peu plus loin dans la section relative à la commande de pente des zones.

➔ **Positionnement**

Cette option vous permet de définir une valeur donnée pour la hauteur à laquelle vous voulez placer quelque chose. Le principe est le même que pour l'option Déplacer vers le haut/Déplacer vers le bas. C'est un bon moyen de redéfinir la hauteur d'un objet. Si vous avez ajusté votre pente un certain nombre de fois à l'aide de la commande Déplacer vers le haut/Déplacer vers le bas, vous pouvez perdre la notion de hauteur. Le cas échéant, cette option vous permet de remettre la hauteur à zéro ; votre surface redeviendra plane pour l'objet sélectionné.

## E) Commande des propriétés de point

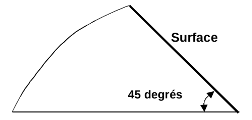
Sélectionnez cette commande pour modifier les propriétés d'un des points que vous avez placés sur votre plan. Assurez-vous que le point que vous voulez changer est sélectionné en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris (le bouton de la barre d'outils ne sera pas disponible tant qu'un point n'est pas sélectionné). La boîte de dialogue qui s'affiche est identique à celle décrite dans la section Commande de point. Chacune des options a le même effet mais s'applique à un point existant. En outre, vous verrez qu'il y a un bouton d'effacement. Il permet de supprimer le point sélectionné du plan.

## F) Commande de pente des zones

La boîte de dialogue que vous voyez s'afficher est identique à celle décrite dans la section Commande de zone ci-dessus. La case de pente sera automatiquement sélectionnée pour que vous puissiez saisir les valeurs requises.

### ➔ Angle

La valeur définie ici détermine l'angle de la surface/structure. Par exemple, une valeur de 45 degrés donnerait une pente comme ceci :

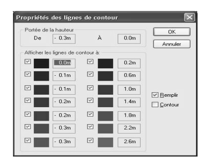



### ➔ Azimut

Le chiffre que vous indiquez ici détermine la rotation de la pente que vous avez appliquée à la surface/structure autour de son point central. Par exemple, si la pente est face à vous avec le point le plus élevé le plus éloigné possible, le fait de saisir une valeur d'azimut de 90 degrés la fera pivoter de sorte que le point le plus élevé se retrouve sur votre gauche et le point le plus bas sur votre droite. Combinez ces techniques avec différentes hauteurs pour produire des paysages plus complexes.

## G) Commande des propriétés de ligne de contour

En utilisant la vue paysage de votre plan, vous pouvez voir le relief que vous avez appliqué grâce à des contours. Par défaut, les contours seront représentés par des lignes. Vous pouvez changer cela et voir les hauteurs que vous avez dans votre plan en accédant aux propriétés des contours.




Comme vous pouvez le voir, vous avez deux options :

- Les lignes de contour simples joignent des zones de même hauteur.
- Remplissage : applique un remplissage pour montrer les zones de même hauteur. Les couleurs utilisées pour les différentes hauteurs sont montrées dans la boîte de dialogue ci-dessus.

Celle-ci vous offre également la possibilité de choisir les niveaux à afficher. Par exemple, au lieu d’afficher les contours pour chaque zone à 0,3 m, vous pouvez vouloir afficher tous les autres niveaux (-0,3, -1,0, -1,6, et ainsi de suite). Pour ce faire, cochez ou désélectionnez les cases appropriées avec le bouton gauche de la souris. Une coche indique que le niveau sera affiché.

### H) Commande de zoom avant

Permet d’afficher une zone du plan de paysage plus en détail.

### I) Commande de zoom arrière

Permet d’afficher une zone plus grande du plan de paysage.

## Conclusion

La meilleure façon d’apprendre est la pratique. Testez ces options sur les modèles de jardin fournis avant d’essayer de les appliquer à vos créations !

➔ **Conseil**

Pour annuler les actions que vous avez appliquées, utilisez la commande Annuler. C'est plus pratique que de retenir les valeurs qui étaient précédemment appliquées.

#  CHAPITRE 4 : Fenêtre de vue 3D

Cette fenêtre affiche une vue 3D du document.

Vous verrez le plan de votre jardin en trois dimensions. Vous pouvez aussi voir de quoi votre jardin aura l'air au fil des saisons !
En haut de cette fenêtre vous trouverez la Barre d'outils 3D.
Utilisez les *touches du clavier* ou la *souris* pour naviguer dans la zone de la fenêtre.
Si vous ouvrez en même temps la fenêtre du Plan et la Vue 3D, toute mise à jour effectuée dans la fenêtre du plan sera répercutée dans la vue 3D. Il peut y avoir un léger décalage lorsque vous modifiez votre plan.
Pour créer une vue 3D, vous devez d'abord placer les caméras au point d'où vous souhaitez voir le jardin. N'importe quel nombre de caméras peut être placé dans le jardin pour visualiser différentes zones.

## *Page de Caméra*

Cette commande permet de définir les propriétés d'une caméra.

➔ **Nom**

Nom de la caméra.

➔ **Hauteur**

Hauteur de la caméra.

➔ **Angle H**

Angle entre la direction de la caméra et l'axe horizontal.

➔ **Angle V**

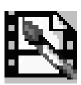
Angle entre la direction de la caméra et l'axe vertical.

➔ **Champ de vision**

Champ de vision de la caméra.

➔ **Ciel**

Cette boîte de dialogue vous permet de choisir un type de ciel.

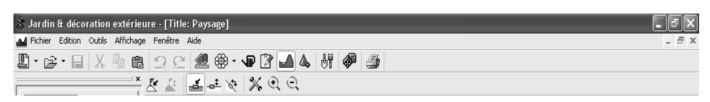


# CHAPITRE 5 : Designer de photos

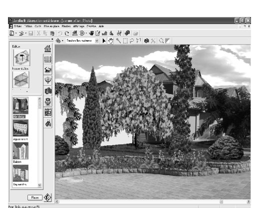
Il s’agit de la fenêtre principale du document photo.

Elle affiche les objets du jardin et les objets de texture avec, comme arrière-plan, une image de votre choix, en utilisant l’outil de perspective 3D.

Au-dessus de cette fenêtre, vous voyez la barre d’outils du Designer de photos.




Le Designer de photos vous permet de faire le plan du futur jardin à partir de son image (sa photo).



## *Pour commencer le travail avec le Designer de photos*

- Choisissez la commande Nouvelle photo dans le menu Fichier ou cliquez sur le bouton Nouveau dans la barre d’outils.
- Dans la boîte de dialogue Ouvrir fichier, choisissez le fichier JPG ou BMP. L’image de ce fichier sera utilisée comme arrière-plan pour le nouveau document.

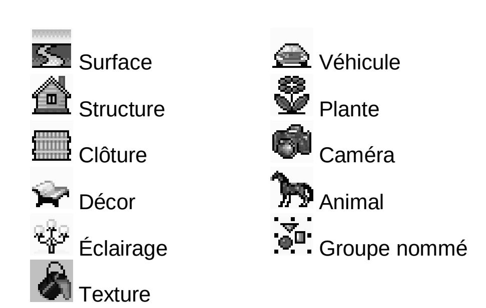
En mode création de photo, il est possible de déterminer l’angle de rotation des objets en fonction de l’axe vertical. L’angle est représenté visuellement par la rotation du prototype d’objets dans la boîte de dialogue des propriétés. Pour tous les objets déjà créés,

à l’exception des groupes, vous pouvez modifier l’angle ainsi que les autres propriétés.
En utilisant la commande Exportation du menu Fichier, vous pouvez enregistrer le document en cours au format Bitmap ou Jpeg.

**Remarque**

Une fois choisi, l’arrière-plan ne peut plus être modifié..

➔ **Types d’objets pouvant être placés sur le plan**






## *Texture*

Les textures ne sont disponibles qu’avec le mode création de photo. Elles sont utilisées pour remplir une zone de composition. La texture couvre la zone en fonction de l’orientation donnée de la surface virtuelle en vue 3D et de la perspective de la composition dans son ensemble. Si l’orientation est telle qu’elle empêche le remplissage, une partie de la zone sera remplie indépendamment de l’orientation.
Les textures sont les objets qui ont la priorité la plus basse en matière de profondeur, raison pour laquelle elles sont toujours couvertes par d’autres objets. Les textures peuvent néanmoins être définies en fonction de la profondeur.

➔ **Barre d’outils du Designer de photos**

La barre d’outils du Designer de photos s’affiche au-dessus de la fenêtre du document. Elle contient les outils vous permettant de créer de nouveaux objets, de modifier leurs paramètres, de les déplacer ou de les supprimer.

##  *Outil de sélection*

Il vous permet de sélectionner et modifier des objets dans la composition. Pour sélectionner un objet, positionnez le curseur dessus et cliquez à l’aide du bouton gauche de la souris.

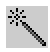
Vous pouvez déplacer les objets 3D :

1. Pour un déplacement horizontal, cliquez sur le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé.
2. Pour un déplacement vertical, utilisez le bouton droit.
3. Pour copier un objet, maintenez enfoncée la touche Ctrl du clavier.
4. Pour modifier les propriétés de l’objet :
5. Cliquez sur l’objet sélectionné avec le bouton droit de la souris et sélectionnez la commande Propriétés dans le menu contextuel.
6. Cliquez deux fois sur chaque objet à l’exception des groupes.

Pour modifier la couleur de fond, cliquez sur l’arrière-plan de la fenêtre. La boîte de dialogue correspondante apparaîtra.
Pour afficher le menu contextuel correspondant au type d’objet, cliquez sur l’objet sélectionné avec le bouton droit de la souris.

##  *Outil de déplacement de la composition*

Il vous permet de déplacer (faire défiler) la composition avec l’aide de la souris (pour les grandes images).
Pour déplacer la composition, cliquez sur le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé.

 Outil de sélection des couleurs

Cet outil vous permet de sélectionner une zone de l’image d’origine en fonction de la couleur pour créer une nouvelle texture. Vous pouvez modifier les différences de couleur grâce aux propriétés des outils.
Pour attribuer une zone, cliquez sur le bouton gauche de la souris.
Pour ajouter une zone à une zone existante, appuyez sur les touches Ctrl ou Maj. du clavier.

###  *Propriétés de l’outil de sélection des couleurs*

Cette commande vous permet de modifier les propriétés de l’outil de sélection des couleurs.
La différence de couleur indique la différence maximale entre la couleur du point sélectionné et celle des points environnants.

###  *Outil de sélection d’une zone rectangulaire*

Il vous permet de sélectionner une zone de forme rectangulaire pour créer une texture.
Pour sélectionner un rectangle, cliquez sur le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé.
Pour ajouter une zone à une zone existante, appuyez sur les touches Ctrl ou Maj. du clavier.
Pour extraire une zone de la zone existante, appuyez sur la touche Alt du clavier.

###  *Outil de dessin d’une zone personnalisée*

Cet outil vous permet de dessiner une zone de n’importe quelle forme pour créer une texture.
Pour dessiner, cliquez sur le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé.
Pour ajouter une zone à une zone existante, appuyez sur les touches Ctrl ou Maj. du clavier.
Pour extraire une zone de la zone existante, appuyez sur la touche Alt du clavier.



## ***Outil de dessin d’une zone polygonale***

Il vous permet de créer des zones polygonales en indiquant des sommets.
Pour spécifier la position des sommets, cliquez sur le bouton gauche de la souris.
Pour annuler l’opération, cliquez sur le bouton droit de la souris.
Pour ajouter une zone à une zone existante, appuyez sur les touches Ctrl ou Maj. du clavier.
Pour extraire une zone de la zone existante, appuyez sur la touche Alt du clavier.



## ***Mode de modification des paramètres de perspective***

Ce mode vous permet de définir les paramètres de caméra virtuelle afin que la perspective artificielle corresponde autant que possible aux paramètres de la photo d’origine utilisée comme double. Vous pouvez modifier les paramètres d’inclinaison (de l’horizon) et de hauteur de la caméra et visualiser ces changements.

Pour modifier la ligne d’horizon, cliquez avec le bouton gauche de la souris au niveau de la ligne horizontale et maintenez-le enfoncé.
Pour modifier la hauteur de la caméra par rapport au sol, cliquez avec le bouton gauche de la souris au niveau de la marque de hauteur rectangulaire et maintenez-le enfoncé.
Pour modifier l’angle de vue, cliquez deux fois sur le bouton gauche de la souris dans la fenêtre d’image et définissez les propriétés de la caméra.



## ***Mode de mise à l’échelle de la composition***

Ce mode permet d’ajuster automatiquement la composition aux dimensions de la fenêtre. Cette option n’est disponible que si la composition est trop grande pour être visionnée entièrement dans la fenêtre.

### ➔ Masque de transparence

Pour charger cette boîte de dialogue, il vous suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'image du plan et de choisir l'option Éditer un masque de transparence.

Vous pourrez modifier l'image chargée en en conservant une partie. Plusieurs outils sont disponibles pour sélectionner des couleurs ou parties spécifiques de l'image.

| **Mode** | **Action** |
|---|---|
| **Glisser** | Permet de faire glisser l'image lorsqu'elle est trop grande pour tenir entièrement dans la fenêtre. |
| **Baguette magique** | Permet de sélectionner une palette de couleurs dans l'image. |
| **Rectangle** | Permet de sélectionner une zone rectangulaire dans l'image. |
| **Lasso** | Permet de sélectionner une zone personnalisée dans l'image. |
| **Polygone** | Permet de sélectionner une zone polygonale dans l'image. |
| **Propriétés** | Si vous avez choisi l'outil Baguette magique, ce bouton vous permet de définir une palette de couleurs à sélectionner (cochez la case Couleur pour sélectionner la palette de couleurs choisie dans toute l'image). |
| **Cadrage** | Permet d'ajuster l'image aux dimensions de la fenêtre. |
| **Rétablir** | Annule toutes les modifications. |
| **Accepter** | Applique le masque à l'image sur le plan. |



# CHAPITRE 6 : Impression et exportation

## A) Imprimer la fenêtre d’Encyclopédie

➔ **Pour imprimer la fenêtre d’Encyclopédie**

1. Ouvrez la fenêtre d’Encyclopédie en cliquant le bouton dans la Barre d’outils principale ou choisissez Encyclopédie dans le menu de fenêtre.
2. Choisissez la plante que vous désirez imprimer dans la liste de plantes..
3. À l’aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur le bouton dans la *Barre d’outils principale* ou choisissez la commande Imprimer dans le menu Fichier pour ouvrir la boîte de dialogue Imprimer.
4. Cliquez sur le *bouton Configuration* dans la *boîte de dialogue Imprimer* pour ouvrir la boîte de dialogue Configuration de l’impression et configurer l’imprimante au besoin. Cliquez sur le *bouton OK* pour fermer la *boîte de dialogue Configuration de l’impression* et accepter toutes les modifications.
5. Cliquez sur le *bouton OK* pour imprimer la *fenêtre d’Encyclopédie*.

## B) Imprimer la fenêtre de Soins

➔ **Pour imprimer la fenêtre de Soins**

1. Ouvrez la fenêtre de Soins en cliquant le bouton dans la Barre d’outils principale ou choisissez Soins dans le menu de fenêtre.
2. Choisissez le mois à imprimer en cliquant sur n’importe quelle icône dans la colonne de mois choisi.

**Remarque**

Les colonnes des mois seront imprimées en fonction de l'espace disponible sur la page.

3. Choisissez la commande Configuration de l'impression dans le menu Fichier pour accéder à la boîte de dialogue Configuration de l'impression et configurer l'imprimante.

**Remarque**

Il est recommandé d'utiliser l'option d'orientation Paysage dans la boîte de dialogue Configuration de l'impression pour obtenir un espace d'impression maximal.

4. Choisissez la commande Aperçu avant impression dans le *menu Fichier* pour afficher la *fenêtre de Soins* telle qu'elle apparaîtra à l'impression.
5. À l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur le bouton dans la *Barre d'outils principale* ou sélectionnez la commande Imprimer dans le *menu Fichier* pour afficher la boîte de dialogue Imprimer.
6. Cliquez sur le *bouton OK* pour imprimer la *fenêtre de Soins*.

## C) Exportateur

Utilisez cette boîte de dialogue pour choisir les paramètres d'exportation pour le document actif.

➔ **Exporter quoi ?**

Sélectionnez une partie du programme à exporter. Choisissez également le format d'exportation.

➔ **Où ?**

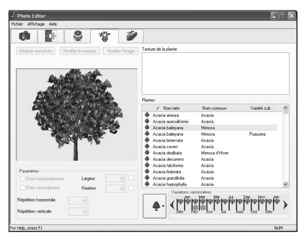
Sélectionnez le chemin d'accès du répertoire où vous souhaitez sauvegarder les fichiers.

➔ **Ouvrir à la fin de la procédure**
Cochez cette option si vous souhaitez ouvrir les fichiers lorsque l’exportation est achevée.



# CHAPITRE 7 : Éditeur de photos

L'Éditeur de photos de Jardin & décoration 3D extérieure vise à vous offrir des photographies numériques que vous pourrez utiliser dans le programme en tant que textures pour tout objet ou arrière-plan. Grâce à l'Éditeur de photos, vous pouvez modifier, ajuster et associer des images données à un ou plusieurs types d'objet. Suivant ce que vous voulez faire, vous pouvez utiliser n'importe quel outil de retouche d'images pour modifier des parties de l'image. L'application possède son propre éditeur de masques qui permet de créer des masques à partir d'un canal alpha. Ainsi, vous pourrez voir les changements apportés dans n'importe quel logiciel de retouche d'images tiers utilisant les canaux alpha (Adobe PhotoShop, par exemple).




Appliquée aux objets en tant que texture, une image peut être pré-retouchée par plusieurs outils, comme les réglages de correction gamma et d'opacité, les effets de répétition de l'image sur la surface de l'objet et l'ajustement de ses dimensions.

En fonction des saisons, certains éléments d'un jardin changent d'aspect. Vous pouvez élaborer des textures spéciales qui changeront d'apparence selon les saisons.

Le programme contient un grand nombre d'espèces de plantes, alors pour appliquer la nouvelle image à une espèce spécifique, vous disposez d'une interface spéciale (en réalité, elles sont au nombre de trois).

Jardin & décoration 3D extérieure comporte une catégorie d'objets spéciale : les clôtures. La procédure d'application des textures pour ces objets réside sur l'onglet spécial qui leur est consacré.

## A) Pour commencer

Lorsque vous préparez des images en vue de les intégrer dans le programme, n'oubliez pas que le module Éditeur de photos vous permet de les soumettre aux opérations suivantes :

1. Appliquer un masque
2. Transférer les images chargées dans un logiciel de retouche photo tiers.
3. Modifier les dimensions des images, changer le facteur de répétition, les étirer, modifier l'opacité et la correction gamma.

En gardant à l'esprit les possibilités offertes par ce programme, vous pouvez ajuster l'image à charger.

## B) Charger des photos

Vous pouvez charger vos images aux formats suivants : PNG, JPEG et BMP.

Pour charger de nouvelles images dans le programme, accédez à l'onglet Photos/Saisons et appuyez sur le bouton Charger. Parcourez votre ordinateur pour trouver le fichier d'image en question et sélectionnez-le. L'image choisie apparaîtra dans le volet droit. Le fichier d'image sera copié dans le dossier de travail. Il ne sera pas affecté par les modifications initiales apportées à l'image.

Par défaut, l'image reprend le même nom que le fichier dont elle est issue. Pour modifier ce nom, sélectionnez l'image chargée et cliquez sur le nom actuel. Une zone de modification apparaîtra à droite de l'ancien nom. Indiquez le nom de votre choix et cliquez n'importe où dans l'écran.

Pour supprimer des images, utilisez la touche Suppr de votre clavier.

## C) Appliquer un masque

Dans certains cas, vous pouvez vouloir modifier une image que vous avez chargée. Par exemple, il est parfois utile de supprimer l'arrière-plan ou certaines parties de l'image. Dans ce cas, vous devez utiliser l'outil Masque intégré dans l'Éditeur de photos. Cet outil fonctionne avec les images déjà chargées. Lorsqu'un masque est appliqué à l'image, vous ne voyez que la zone du masque, mais l'image d'origine est préservée et vous pouvez la restaurer en supprimant le masque.

L'application utilise le canal alpha lorsqu'elle applique les masques. Ainsi, vous les verrez dans les logiciels de retouche photo tiers qui prennent en charge la technologie de canal alpha.

Pour commencer à appliquer un masque, vous devez sélectionner une image et cliquer sur le bouton Modifier le masque sur l'onglet Photos/Saisons. Une nouvelle interface apparaîtra qui vous permettra d'appliquer n'importe quel masque sur l'image.

En haut du nouvel écran, vous trouverez les outils de sélection courants qui vous aideront à délimiter la zone que vous voulez laisser visible au lieu de l'image dans sa totalité :

1. Main : si l'image est trop grande pour apparaître complètement à l'écran, cet outil vous permet de la faire glisser.
2. Baguette magique : sélectionne la zone de l'image qui arbore la couleur choisie.
3. Rectangle : permet de sélectionner une zone rectangulaire.
4. Lasso : permet de sélectionner n'importe quelle zone fermée.
5. Lasso polygonal : fonctionne comme l'outil précédent mais dessine des polygones.
6. Options : ce bouton sert pour l'outil Baguette magique. Cliquez dessus pour accéder à un nouvel écran où vous pourrez définir les couleurs qui seront sélectionnées autour de la couleur choisie. Si vous choisissez Sélectionner une couleur, les couleurs sélectionnées seront prélevées sur toute l'image.
7. Zoom : cliquez sur ce bouton pour adapter la taille de l'image à celle de l'écran.

8. Sélectionner tout : cliquez sur ce bouton pour sélectionner toute l'image.
9. Annuler : refuser toutes les modifications et quitter.
10. Accepter : accepter toutes les modifications et quitter.
11. Lorsque vous appliquez un masque, vous pouvez ajouter ou supprimer n'importe quelle zone d'un masque déjà sélectionné. Pour ajouter une zone, appuyez sur la touche Maj de votre clavier et utilisez les outils de sélection tout en maintenant la touche enfoncée. Pour supprimer une zone, utilisez la touche Alt.

## D) Utiliser les logiciels de retouche photo tiers

Dans certains cas, vous pouvez vouloir modifier l'image que vous avez chargée plus en détail. Vous pouvez bien sûr le faire dans une autre application et répéter la procédure de chargement, mais cela n'est pas nécessaire : vous pouvez accéder à votre logiciel de retouche favori depuis l'Éditeur de photos.

Pour ce faire, sélectionnez l'image que vous voulez corriger, puis appuyez sur le bouton Modifier l'image. Le programme de retouche photo qui est associé à ce type de fichier se lancera avec l'image choisie.

En cas de besoin, vous pouvez modifier le programme qui s'ouvre par défaut. Pour cela, vous devez changer la corrélation entre le type de fichier à ouvrir et le programme. Tous les fichiers d'image contenus dans l'Éditeur de photos sont au format PNG. Allez dans un dossier contenant des fichiers PNG (par exemple, le dossier Modèles contenu dans le répertoire d'installation de Jardin & décoration 3D extérieure), trouvez un fichier à ce format et cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur Ouvrir avec…, puis Choisir le programme. Sélectionnez le programme dans la liste et cochez la case Toujours utiliser le programme sélectionné pour ouvrir ce type de fichier. Appuyez sur le bouton OK pour valider.

Lorsque vous choisissez le nouveau programme que vous voulez utiliser pour ouvrir les fichiers d'image de Jardin & décoration 3D extérieure, gardez à l'esprit que l'Éditeur de photos utilise le canal alpha lorsqu'il applique des masques. Si le programme que vous avez choisi ne prend pas en charge cette technologie, tous les masques précédemment appliqués seront supprimés. Pour

modifier des images de Jardin & décoration 3D extérieure, il est donc recommandé de n'utiliser que des programmes compatibles avec la technologie de canal alpha (Adobe PhotoShop, par exemple).

## E) Paramètres

Les images que vous chargez dans le module seront utilisées comme textures sur des objets. Vous pouvez donc appliquer quelques paramètres à vos images :

1. Étirer horizontalement : sélectionnez cette option lorsque vous voulez étirer l'image sur toute la longueur de l'objet.
2. Étirer verticalement : identique à l'option précédente, mais dans le sens de la hauteur.
3. Largeur : cette option n'est disponible que lorsque l'option Étirer horizontalement est désactivée. Utilisez-la pour définir la largeur de l'image sur l'objet manuellement.
4. Hauteur : cette option n'est disponible que lorsque l'option Étirer verticalement est désactivée. Utilisez-la pour définir la hauteur de l'image sur l'objet manuellement.
5. Répétition horizontale : cette option vous permet de choisir le nombre de répétitions de la texture sur les objets.
6. Répétition verticale : identique à l'option précédente, mais dans le sens de la hauteur.
7. Opacité : ce réglage vous permet de définir le niveau de transparence de la texture.
8. Gamma : règle le gamma de l'image.

## F) Types d'objets

Une fois les images chargées, elles doivent être associées à un ou plusieurs types d'objets. Par la suite, ces images "attribuées" ne peuvent plus être utilisées qu'avec des objets correspondant au(x) type(s) choisi(s).

Sur les deux premiers onglets du module, vous verrez la liste des images s'afficher sur la droite de l'écran. Pour attribuer une image à un type d'objet quel qu'il soit, sélectionnez l'image en question dans la liste et cochez la case correspondante dans la colonne Utilisation à gauche de la colonne des types d'objets.

Vous y trouverez les types d'objets suivants :

| | |
|---|---|
| | Maison (Mur) |
| | Maison (Toit) |
| | Maison (Base) |
| | Maison (Fenêtres et Portes) |
| | Clôture |
| | Arrière-plan |
| | Objets de surface (Bannière) |
| | Ciel |
| | Plantes |
| | Plantes grimpantes |
| | Plantes taillées |
| | Panorama |
| | Motifs |

Prenez en compte le fait que si vous affectez une image à un ou plusieurs types spécifiques, vous ne pourrez plus les attribuer à d'autres. Par exemple, l'image utilisée pour les portes ne peut pas être utilisée également pour les plantes. Si toutefois vous désirez effectuer ce genre de corrélation, le programme annulera toutes les affectations existantes pour cette image.

À gauche de la colonne Utilisation figure la colonne Visibilité. Par défaut, toutes les images sont visibles (elles apparaissent dans la colonne des images). Vous pouvez filtrer les images pour ne garder que les types qui vous intéressent en conservant l'attribut de visibilité pour ces types.

## G) Saisons

Cet onglet sert à créer des textures variant en fonction des saisons. Cela signifie qu'un objet utilisera l'image "été" en été, l'image "hiver" en hiver, etc. (définissable mois par mois).

Toutes les images pour toutes les saisons doivent être chargées dans le programme au préalable. Lorsque vous préparez les images, gardez à l'esprit que les dimensions géométriques des objets restent inchangées au fil des saisons. La technologie de masque est donc pratique pour créer une image de saison à partir d'une autre.

Pour commencer la procédure, glissez et déposez la première image dans la zone prévue à cet effet sous le signe Objet Saison. L'échelle spéciale, Variations saisonnières, apparaîtra dans le coin inférieur gauche de l'écran. Vous pouvez voir à quels mois l'image est associée. Par défaut, la première image est associée à toutes les saisons.

Ensuite, glissez et déposez les autres images (le cas échéant) dans la colonne Saisons. Pour associer les saisons à une image, sélectionnez l'image ans la colonne Saisons. Ensuite, faites-la glisser sur les mois du diagramme Variations saisonnières pour lesquels vous voulez voir l'image. Utilisez la touche Alt pour ajouter des mois et la touche Maj pour en supprimer.

## H) Clôtures

Cet onglet vous permet de créer de nouveaux types de clôtures. Celles-ci seront ensuite disponibles dans le programme principal, où vous pourrez les choisir.
Assurez-vous que vous avez chargé les images correspondant aux textures de clôture au préalable (vous ne pouvez pas charger les textures pour les piquets de clôture) et que vous les avez ajustées pour des clôtures.
Sur cet onglet, vous pouvez créer une nouvelle clôture de A à Z ou modifier les modèles disponibles.
Vous trouverez en haut à droite la gamme de textures disponibles pour les clôtures. Celle-ci comprend des modèles préétablis et les nouvelles images que vous avez chargées et associées au type Clôture. Les images les plus récentes sont en fin de liste.
Ci-dessous, vous trouverez une liste des modèles de clôture disponibles dont vous pouvez vous inspirer pour créer vos propres clôtures.
Pour créer une nouvelle clôture en partant de zéro, appuyez sur le bouton Nouveau à gauche de la liste de clôtures. À la fin de la liste apparaîtra une nouvelle clôture "vide".

Pour la personnaliser :

1. Donnez un nom à la nouvelle clôture. Pour ce faire, sélectionnez-la et cliquez sur son nom par défaut. Ensuite, tapez le nouveau nom dans la zone de modification.
2. Choisissez la texture parmi les options disponibles.
3. Choisissez le type de piquet dans la section des paramètres Clôture.
4. La section des paramètres Clôture contient la liste de piquets de clôture et quelques paramètres pour les ajuster.
5. Piquet de clôture : liste des piquets de clôture. Cliquez sur le bouton et choisissez le type de piquet dans la liste.
6. Hauteur des piquets : hauteur des piquets de votre clôture.
7. Espacement des piquets : distance entre chaque piquet.
8. Hauteur de la clôture : hauteur du panneau de clôture entre chaque piquet.

Vous pouvez également utiliser les outils disponibles dans la section Paramètres pour obtenir la clôture que vous désirez.

## I) Plantes ordinaires, grimpantes et taillées

Vous pouvez associer des images données à des plantes spécifiques. Trois onglets sont disponibles :

1. Plantes : cet onglet concerne les plantes ordinaires.
2. Plantes grimpantes : cet onglet rassemble les plantes qui sont utilisées comme éléments décoratifs sur les bâtiments.
3. Plantes taillées : cet onglet concerne les plantes qui peuvent être utilisées comme haies ou sculptures végétales.

Tous les onglets ont la même présentation. Certaines plantes peuvent être présentes sur plusieurs onglets.
Assurez-vous d'avoir chargé les images de plantes au préalable et de les avoir associées au type de plante requis (plantes, plantes grimpantes, plantes taillées). Dans ce cas, vous verrez les images chargées en haut de l'écran.
La liste des plantes figure juste en dessous. En règle générale, la liste contient un grand nombre d'espèces de plantes. Pour réduire la liste, vous pouvez utiliser un filtre tout simple : appuyez sur le bouton Plante et choisissez le type de plante à afficher.

Pour attribuer une image à une plante :

1. Choisissez un type de plante (vous pouvez utiliser le filtre).
2. Sélectionnez la plante dans la liste.
3. Sélectionnez l'image sur la ligne d'images.

En bas de l'écran, vous verrez le diagramme Variations saisonnières. Il a un caractère purement informatif. Vous pouvez l'utiliser pour créer des textures variant en fonction des saisons pour les plantes.

# Chapitre 8 : L’Encyclopédie des plantes

Il est possible de l’activer de deux manières : soit dans le menu **Utilitaires** *(Utilitaires > Encyclopédie des plantes)* ; soit dans la barre d’utilitaires, par la commande **Encyclopédie des plantes**.




## A) Le mode « Encyclopédie »

Le mode **Encyclopédie** autorise l’accès à l’ensemble des données relatives aux plantes, à leur origine, aux maladies pouvant les atteindre, l’exposition favorable à leur croissance, etc.

## B) Le mode « filtrage des plantes »

Le mode **Filtre de Plantes** est disponible en cliquant sur l’onglet vertical correspondant situé à gauche de l’interface.
Ce filtre permet d’afficher les informations présentées dans la rubrique **Propriétés de la plante** du mode **Encyclopédie**. L’affichage de ces informations est lié aux sélections effectuées en mode **Filtre de plantes**.

## C) La barre des propriétés

Cette barre se situe entre les rubriques **Utilisation** et **Couleurs en diffèrentes saisons**. Elle recense les caractéristiques de la plante sélectionnée *(type de plante –arbres, conifères, buissons, gazons, fougères…-, exigences en lumière, en humidité et en température, croissance…)*.

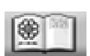
**Remarque**

Vous pouvez survoler les icônes avec le pointeur de la souris pour faire apparaître leur désignation dans un menu contextuel.

## D) Les onglets

### *L'onglet « Encyclopédie »*

Affiché par défaut, l'onglet Encyclopédie présente la liste de toutes les plantes. Pour chaque plante sélectionnée, diverses informations sont disponibles.



*Onglet horizontal **Encyclopédie***



*Onglet vertical **Encyclopédie***

Cet onglet affiche le nombre total de plantes et de fleurs inclues dans l'encyclopédie. Ce nombre s'ajuste automatiquement en fonction des filtres sélectionnés. Vous pouvez à tout moment annuler votre sélection en cliquant sur la commande **Rétablir**.




***En mode Filtre de plantes, l'onglet horizontal Encyclopédie comporte différentes rubriques.***

### *L'onglet « Calendrier de Soins des plantes »*

Cet onglet affiche les soins mensuels à apporter à la plante sélectionnée. En cliquant sur chacun des symboles, vous accédez à une fiche détaillant les opérations à effectuer (plantation, arrosage, élagage, paillage, etc…).

 *Onglet* ***Calendrier de Soins des plantes***

Le nom de la plante sélectionnée est rappelé en haut du tableau.

## *L'onglet « Carte du monde »*

Cet onglet affiche les zones d'origine de la plante. Vous pouvez faire un clic droit sur ces zones pour en connaître les propriétés.

 *Onglet* ***Carte du monde***

Vous avez la possibilité de zoomer sur les pays grâce au coulisseau vertical situé à gauche de la carte :
Positionnez le pointeur de la souris sur le coulisseau.
Cliquez, puis, tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, faites glisser le coulisseau en fonction du facteur de zoom désiré. Relâchez la pression quand vous obtenez une vue satisfaisante. Vous remarquerez que deux nouveaux coulisseaux viennent instantanément encadrer la carte. Vous pourrez grâce à eux recadrer l'affichage sur la portion de carte qu'il vous intéresse de visionner.

## *L'onglet « Notes de plante »*

Cet onglet permet la visualisation et l'édition des notes sur la plante sélectionnée. Vous pouvez dérouler la liste de plantes à l'aide du coulisseau vertical et choisir à tout moment une autre plante.

 *Onglet* ***Notes de plante***

**Remarque**
Toutes les notes inscrites dans l'encyclopédie sont stockées dans une base de données séparée. Ainsi, quand vous vous déplacez vers un autre onglet, toutes les modifications apportées au texte seront automatiquement sauvegardées.

## *L’onglet « Collage »*

Cet onglet propose de visualiser les plantes sous forme de vignettes.

*Onglet **Collage***

Un double-clic sur une vignette permet de l’agrandir : le pointeur de la souris prend alors la forme d’une petite loupe marquée du signe « - ». Il retrouve sa forme initiale dès que vous cliquez à nouveau sur l’image.
Pour faire défiler les vignettes, deux moyens sont mis à disposition : un coulisseau horizontal situé en bas de l’interface ou deux flèches de navigation placées en haut à droite.

*Commandes de navigation **Sélectionner l’image précédente** et **Sélectionner l’image suivante**.*

Il est possible de passer en mode « visionneuse » en cliquant sur la commande **Glisser entre le mode d’onglet et d’image**.

*Commande **Glisser entre le mode d’onglet et d’image***

Dès lors, seule la vignette sélectionnée demeure visible. Au bout de quelques secondes, la vignette suivante s’affiche, puis la suivante…
Le défilement peut être arrêter en cliquant sur la commande **Brancher ou débrancher le chargement automatique**, puis repris en cliquant de nouveau sur la même commande. Il est également possible de faire défiler manuellement les vignettes avec les commandes de navigation **Sélectionner l’image précédente** et **Sélectionner l’image suivante**.

*Variantes de la commande **Brancher ou débrancher le chargement automatique***

Pour repasser en mode « vignettes », il suffit de cliquer sur la commande **Glisser entre le mode d’onglet et d’image**.

 *Commande **Glisser entre le mode d’onglet et d’image***

**Remarque**
Les commandes **Glisser entre le mode d’onglet et d’image** et **Brancher ou débrancher le chargement automatique** proposent un graphisme diffèrent selon le mode sélectionné.

Cet onglet permet de sélectionner les plantes en fonction de leur type ou de leur spécificité *(Plantes d’intérieur, Aiguilles, Racines, etc…)* et offre un très bon complément à l’onglet **Encyclopédie** du mode **Filtre de plantes** en permettant d’affiner les recherches :

Dans l’onglet horizontal Encyclopédie, sélectionnez Palmier. Le programme fait une première sélection et affiche un résultat de 135 plantes trouvées.
Affinons un peu la recherche : dans l’onglet Collage, sélectionnez Écorce / Tronc. Le programme ne vous propose plus que 5 plantes. Vous pouvez voir le détail de ce résultat dans les diffèrents onglets. Par exemple, sous l’onglet Calendrier de Soins des plantes, vous avez la possibilité de visualiser les usages des plantes sélectionnées dans la rubrique Utilisation.

## *L’onglet « Maladies »*

Cet onglet affiche la liste des maladies pouvant affecter la plante sélectionnée.

 *Onglet **Maladies***

Vous verrez apparaître une illustration de la maladie, ses symptômes en détails et une information sur le traitement à apporter.

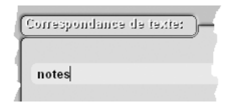
Sous forme de vignettes, cet onglet affiche les types de problèmes pouvant intervenir lors de la croissance des plantes.

Il est possible de sélectionner plusieurs vignettes en même temps. Les résultats de la recherche sont visibles en mode **Encyclopédie**, sous le même onglet horizontal **Maladies**.


*Onglet vertical **Encyclopédie***

**Remarque**

Vous pouvez survoler les vignettes avec le pointeur de la souris pour faire apparaître leur désignation dans un menu contextuel.




Vous pouvez préciser la méthode de recherche souhaitée à l'aide de trois boutons de sélection. La commande **Appliquer** permet de lancer la recherche avec vos critères.

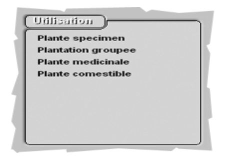


*Commande **Appliquer***

## E) Les rubriques

### *La rubrique « Utilisation »*

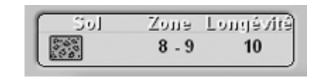
Cette rubrique contient tous les modes possibles de l'utilisation de la plante sélectionnée. Vous pouvez cliquer sur un des exemples d'utilisation pour en voir une brève description.



Cette rubrique recense toutes les méthodes d'utilisation de la plante.
Cliquez sur un ou plusieurs usages pour sélectionner les plantes correspondantes.
Le choix de certains usages limite nécessairement le nombre de sélections disponibles : impossible, par exemple, de sélectionner simultanément **Plante couvre-sol** et **Plante grimpante**, ces deux usages s'opposent.

## *La rubrique « Sol, Zone, Longévité »*

Cette rubrique renseigne sur le type de sol approprié pour la plante sélectionnée, la zone de provenance de la plante et sa durée de vie exprimée en années.




## *La rubrique « Sol »*

Cette rubrique vous propose de choisir parmi les sols suivants :

- ***Sol léger (+sable)***
- ***Sols alcalins (+chaux)***
- ***Sols acides (+tourbe)***
- ***Sol lourd (+argile)***
- ***Sols pauvres (+pierres)***

## *La rubrique « Zone »*

Vous pouvez sélectionner les zones de robustesse (de Rehder) comprises entre les deux coulisseaux horizontaux. Pour cela, cliquez sur chacun des coulisseaux puis, tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, faites glisser le coulisseau en fonction des zones souhaitées. Les zones sont numérotées de 1 à

10. La zone 1 correspond à un climat sub-arctique, la zone 10 à un climat sub-tropical.

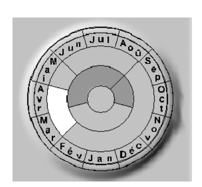



## La rubrique « Longévité »

Cette rubrique permet de sélectionner les plantes en fonction de leur durée de vie. Déplacez les deux coulisseaux horizontaux pour indiquer un âge minimal et un âge maximal. Pour cela, cliquez sur un coulisseau puis, le bouton de la souris enfoncé, faites-le glisser jusqu'à la valeur souhaitée.

## *La rubrique « Couleurs en diffèrentes saisons »*

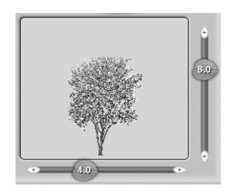
Cette rubrique se présente sous la forme d'un diagramme, dont le cercle externe montre les mois durant lesquels la plante est en floraison, et la couleur de ses fleurs. Les fruits y sont également indiqués, montrant leur période de mûrissement et leur couleur.
Le cercle interne indique le temps du feuillage de la plante (incluant le feuillage d'automne) et la couleur du feuillage.




## *La rubrique « Silhouette »*

Cette rubrique présente une illustration de la plante et indique également ses mesures *(en mètres).*
L'**Échelle de hauteur** indique la taille de la plante au total, incluant toutes ses parties souterraines ou sous-marines.

L'**Échelle de largeur** indique la largeur moyenne de la plante.




## *La rubrique « Liste de maladies »*

Cette rubrique rassemble toutes les maladies filtrées par le mode **Filtrage des plantes.**

## *La rubrique « Symptômes »*

Cette rubrique contient les symptômes de la maladie sélectionnée.

## *La rubrique « Contrôle »*

Cette rubrique contient des informations relatives à l'élimination ou au contrôle des maladies affectant la plante sélectionnée.

## *La rubrique « Type »*

Cette rubrique affiche la classification suivante :

- ***Arbres feuillus***
- ***Arbres conifères***
- ***Buissons***
- ***Groupe de fleurs***
- ***Plantes à bulbes***
- ***Plantes grimpantes***
- ***Herbes et céréales***
- ***Fougère***
- ***Légumes / Fruits***

***Cactus***

***Orchidées***

***Palmier***

Sélectionnez le ou les types de plantes souhaités en cliquant sur les icônes.

## *La rubrique « Arrosage »*

Cette rubrique vous propose 3 types d’arrosage diffèrents :

***Arrosage régulier***

***Arrosage irrégulier***

***Arrosage sur sol sec uniquement***

## *La rubrique « Éclairage »*

Vous pouvez choisir parmi ces trois types d’éclairage :

***Ombre***

***Pénombre***

***Plein soleil***

## *La rubrique « Température »*

Trois types de température vous sont proposés :

***Plantes tendres***

***Plantes à résistance moyenne***

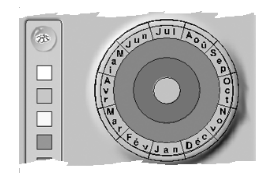
***Plantes résistantes au froid***

## *La rubrique « Glisser entre les fleurs, feuilles, feuillage d’automne et couleurs de fruits »*

Cette rubrique vous permet de choisir la couleur des fleurs, des feuilles et des fruits.
Vous pouvez passer d’un mode à l’autre en cliquant sur le bouton situé en haut de la barre verticale.

> > > *Bouton d’alternance **Fleurs / Feuilles / Feuillage d’automne / Couleurs de fruits***

L'image présentement affichée sur le bouton indique le mode sélectionné.
Il est bien entendu possible de sélectionner plusieurs couleurs en même temps.




Le diagramme pour les modes **Fleurs** et **Feuilles**, le cercle externe *(en rouge)* indique les mois de floraison tandis que le cercle interne *(en vert)* indique les mois de feuillage. Pour les modes **Feuillage d’automne** et **Couleurs de fruits**, le cercle externe *(en rose)* affiche les mois de mûrissement des fruits tandis que le cercle interne *(en orange)* indique les mois de feuillage pendant lesquels les couleurs d’automne sont maintenues.

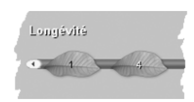
Vous pouvez sélectionner vos mois préférés pour le feuillage, la floraison ou les fruits en cliquant sur l'abréviation des mois en bordure des cercles. Les mois sélectionnés sont indiqués par une bordure blanche.

Pour sélectionner les mois de floraison, entrez en mode **Fleurs**, pour sélectionner les mois de feuillage, passez en mode **Feuilles**

ou en mode **Feuillage d'automne**, pour sélectionner les mois de fruits, passez en mode **Couleurs de Fruits**.

## *La rubrique « Échelle de hauteur »*

Cette rubrique rend possible la sélection des plantes en fonction de leur taille. Déplacez les deux coulisseaux verticaux pour indiquer une taille minimale et une taille maximale. Pour cela, cliquez sur un coulisseau puis, le bouton de la souris enfoncé, faites-le glisser jusqu'à la hauteur souhaitée.




Par exemple, placer un coulisseau sur **1** puis l'autre sur **4** signifie que le filtre retiendra les plantes dont la durée de vie est comprise entre **1** et **4** ans.

## *La rubrique « Complexité »*

Cette rubrique vous donne la possibilité de sélectionner les plantes en fonction des soins à leur apporter.

***Soins de base***

***Soins complexes***

## *La rubrique « Croissance »*

Cette rubrique vous donne la possibilité de sélectionner les plantes en fonction de leur vitesse de croissance.

***Croissance lente en largeur***

***Croissance rapide en largeur***

***Croissance lente en haut***

***Croissance rapide en haut***

## F) Les commandes

### *La commande « Sélectionner »*

Cette commande permet de placer la plante sélectionnée dans un projet.

### *La commande « Latin / Usuel »*

Cette commande permet d'afficher le nom latin ou le nom commun de la liste de plantes.




### *La commande « Filtre »*

Cliquer sur cette commande appelle l'onglet **Encyclopédie** et énumère les plantes affectées par la maladie sélectionnée.



*Commande **Filtre***

### *La commande « Sélectionnées »*

Cette commande permet d'afficher uniquement les maladies de la plante sélectionnée.



*Commande **Sélectionnées***

### *La commande « Toutes »*

Cette commande permet d'afficher toutes les maladies.



*Commande **Toutes***

### *La commande « Rétablir »*




Cette commande est commune à tous les onglets du mode **Filtrage des plantes**.

Elle vous permet de réinitialiser tous les critères de sélection d'un simple clic. En outre, vous pouvez visualiser le nombre total de plantes sélectionnées par lesdits critères.

### *La commande « Exacte »*

Cliquez sur cette commande pour obliger le programme à chercher exactement le ou les mots spécifiés.




*Commande **Exacte***

**Remarque**
Le programme ne fait pas de diffèrence entre les lettres majuscules et minuscules.

### *La commande « Début »*

Cliquez sur cette commande pour rechercher votre saisie en début de mot ou de phrase.




*Commande **Début***

### *La commande « Toute »*

Cliquez sur cette commande pour rechercher toutes les notes qui contiennent votre saisie.




*Commande **Toute***